5. Considerações finais

A presente pesquisa investigou como os jogadores se relacionam com os jogos, considerando o fenômeno retrô nos jogos eletrônicos. Foi verificado inicialmente que este fenômeno surgiu em 2008, com o lançamento do jogo Mega Man 9 pela empresa japonesa Capcom, e que por jogo retrô entende-se os jogos eletrônicos que têm como referência os jogos lançados nas décadas de 1980 e 1990 e que apresentam características artísticas e tecnológicas distintas das apresentadas nos lançamentos atuais. Apesar de existirem jogos com elementos retrô e releituras de jogos antigos antes de 2008, foi depois do sucesso de Mega Man 9 que esse tipo de jogo ganhou popularidade.

Para o desenvolvimento da pesquisa, utilizou-se amplo referencial teórico da área de jogos, com material em inglês e em português, devido à dificuldade de se encontrar literatura traduzida. Acompanhando a natureza ágil e transformadora do tema, parte do referencial teórico utilizado foi originário de websites conceituados na área. Com isso, acredita-se ter sido contornada a falta de material publicado especificamente sobre o tema, que em seu recorte ainda é novo e pouco explorado. Trabalhos acadêmicos e pesquisas desenvolvidas em instituições de reconhecida excelência também foram utilizados e incluídos no referencial teórico. Além do material relacionado ao universo dos jogos eletrônicos, autores de áreas mais abrangentes, como Forty e Guffey, na História da Arte; Baudrillard e Samuel, na questão da cultura dentre outros, foram pesquisados e com isso uma base teórica para a pesquisa foi desenvolvida.

Como a experiência que o jogador tem com qualquer jogo é influenciada por suas experiências anteriores, foi feito um estudo da evolução dos jogos eletrônicos, através da análise dos seus elementos, que também proporcionou um panorama histórico da indústria dos jogos eletrônicos. Esse estudo foi importante para estabelecer como ocorreu essa evolução tecnológica e artística de quatro elementos que compõem os jogos eletrônicos: linguagem gráfica, jogabilidade, narrativa e áudio. Esses elementos são referenciados nos jogos retrô que foram estudados nessa pesquisa. Além disso, esse panorama mostrou a dramaticidade das mudanças ocorridas durante os anos de desenvolvimento tecnológico da indústria, o que por si só transformou as experiências dos

jogadores que as acompanharam durante os anos. Essas mudanças foram primordiais para o desenvolvimento da percepção dos jogadores quanto ao que esperam dos jogos eletrônicos atualmente.

Esse panorama foi apresentado a partir da perspectiva do game designer e de como ele influenciou essas mudanças. Foi mostrado nesse capítulo que a linguagem gráfica, por ser o elemento que estabelece o primeiro contato com o jogador, é o que mais chama a atenção inicialmente. Foi mostrado como esse foi o aspecto que mais mudou dentre os estudados, e como ele passou de representações funcionais das ferramentas de interação com o jogo, para representações foto realistas de cenas e avatares em jogos que se utilizam da linguagem cinematográfica para se comunicar e atrair o jogador. Devido a essa evolução contundente desse aspecto, é possível compreender a estranheza dos jogadores ao ver, em 2008, um lançamento novo como Mega Man 9, que retoma o que antes era considerado primitivo e ultrapassado.

Além da linguagem gráfica, foi apresentada uma síntese do desenvolvimento da jogabilidade, que é aspecto fundamental do jogo, abrangendo de simples porém populares partidas de tênis virtual, a jogos que permitem ao jogador viver uma complexa vida numa cidade virtual cheia de possibilidades que por si só comporiam jogos distintos. Foi mostrado também que a narrativa nos jogos foi se tornando cada vez mais importante para a experiência deles, e que seu desenvolvimento permitiu a imersão dos jogadores de uma maneira dificilmente encontrada em outras mídias. O desenvolvimento do áudio também foi abordado, evidenciando desde a passagem por sons incidentais para pontuar eventos do jogo, a trilhas sonoras orquestradas e efeitos sonoros realistas que influenciam diretamente na imersão e percepção do jogador no jogo.

Após o levantamento histórico do desenvolvimento dos jogos através de seus elementos fundamentais, foi necessário compreender o fenômeno retrô em outras esferas sociais para então se voltar aos jogos eletrônicos. Para isso foi conduzido um estudo sobre como surgiu o fenômeno retrô na sociedade contemporânea, pois esse se caracteriza como um fenômeno consumista, que atingiu diversas formas de manifestações sociais modernas como a moda e o cinema. Esse estudo foi importante para mostrar como o fenômeno age nessas outras esferas sociais e como sua força na sociedade pode ser reflexo das questões que nela surgem.

Com esse estudo do fenômeno retrô na sociedade, foi possível prosseguir com a tarefa de compreender como ele atua nos jogos eletrônicos.

Para isso foi necessário investigar como surgiu o fenômeno retrô nos jogos eletrônicos.

Os fatores responsáveis pelo surgimento do fenômeno foram investigados. Através da análise de fatores sociais, econômicos, tecnológicos, culturais e de design, foi possível confirmar uma mudança na percepção dos jogadores que permitiu que jogos com elementos que fazem referência a jogos antigos ganhasse relevância entre os jogadores. Verificou-se que, devido a mudanças em diversos aspectos da indústria dos jogos eletrônicos que moldaram a percepção dos jogadores atuais, o meio se tornou propício para o surgimento e popularização de jogos retrô. A internet, a pirataria, o uso de CDs, a transição de gráficos e jogabilidade bidimensionais para tridimensionais, a emulação, a distribuição digital, os jogos independentes e a crise econômica de 2008 foram todos de impacto importante na indústria e considerados como responsáveis por modificar a percepção dos jogadores que passaram por essas mudanças.

Após estabelecer estas duas bases teóricas importantes, de como surgiu o fenômeno retrô na sociedade, e quais os fatores que permitiram seu surgimento nos jogos eletrônicos, definiu-se o conceito de jogo eletrônico retrô adotado na pesquisa. Para isso se fez necessário limitar o estudo apenas a jogos lançados em consoles, digitalmente ou em disco. Essa limitação foi descrita e justificada antes de se definir o conceito de jogo retrô. A análise dos motivos que classificam um jogo como parte do fenômeno retrô foi feita a partir dos elementos que o compõem. Foram exemplificados tipos de linguagem gráfica que serviram de inspiração para tais jogos, assim como áudio e jogabilidade característicos dos jogos inspiradores. Foi realizada então uma seleção de jogos das três plataformas atuais, Nintendo Wii, Xbox 360 e Playstation 3. Após obter essa amostra de dez jogos com elementos retrô, eles foram analisados brevemente nos aspectos descritos anteriormente. Definiu-se então, a partir da análise dos elementos que compõem esses dez jogos, que os jogos retrô são aqueles inspirados em jogos antigos, mas com pelo menos dois elementos retrô no seu design, puramente retrô ou misturados a aspectos tecnologicamente mais modernos. Esses jogos são comumente vendidos via lojas de download digital a preços mais baixos do que os normalmente vendidos em discos físicos.

Definidas as questões acerca do objeto de pesquisa, foi necessário preparar um roteiro que serviu de guia para as entrevistas qualitativas que se seguiram. Esse roteiro foi feito com a intenção de extrair dos jogadores suas

opiniões mais verdadeiras sobre os jogos. Para alcançar esse nível de proximidade com as opiniões mais puras e pessoais dos entrevistados, o Método de Explicitação do Discurso Subjacente (MEDS) foi utilizado. A partir de então, ficou definido que o público alvo das entrevistas seria de jovens adultos com idade entre vinte e cinco e trinta e cinco anos, que têm nos jogos eletrônicos uma de suas atividades favoritas, a ponto de conhecerem detalhes da indústria como verdadeiros entusiastas.

A última etapa foi o processo de entrevista de onze pessoas representativas de um público alvo anteriormente definido, e a análise dessas entrevistas. Os entrevistados se mostraram dispostos a conversar sobre jogos, como esperado, e apresentaram respostas que contribuíram para a compreensão de como se relacionam com os jogos eletrônicos. Foi possível analisar que esses jogadores começaram a jogar desde cedo, quando jogar fazia parte de suas brincadeiras com os amigos. Suas lembranças de criança mostram que os jogos eram uma atividade social, e o saudosismo pode ser atribuído a esse sentimento vivido na época. As brincadeiras se misturavam com os jogos. Esses jogadores sabem o que querem de seus jogos, por terem passado pelas etapas de desenvolvimento da indústria dos jogos eletrônicos, como descrito no segundo capítulo. Suas experiências com a evolução dos jogos, ao longo dos anos, os fizeram apreciar jogos tecnicamente avançados em se tratando de linguagem gráfica. Apesar disso, eles sabem que se um jogo não tiver mecânicas sólidas em sua jogabilidade, será um jogo desinteressante. Em sua maioria estão cientes dos problemas encontrados em jogos modernos e se mostraram dispostos a experimentar novos tipos de jogos, que esperam encontrar entre os jogos independentes. Esses jogadores, por terem ingressado na vida adulta há poucos anos, se adaptam às suas novas responsabilidades e ao pouco tempo livre disponível. Essa adaptação faz com que esses jogadores procurem se informar mais ao escolher o próximo jogo para comprar. Como têm menos tempo disponível para jogar, esses jogadores têm uma lista de jogos que não consegue chegar ao fim. Por isso, em sua maioria, preferem esperar uma redução de preço para comprar um jogo novo, pois não conseguirão se dedicar imediatamente a ele. De um modo geral são bastante receptivos a jogos retrô e à valorização de conceitos que consideram importantes como a jogabilidade. Entretanto, desconfiam de mudanças radicais em novos tipos de jogos, como os gratuitos, pois preferem o tipo de jogo a que estão acostumados, que demandam habilidade do jogador ao invés de uma maneira de fazer dinheiro com a venda de itens virtuais que oferecem vantagens aos jogadores. Também não são

receptivos a jogos que os tratem como inexperientes, e atribuem isso à adaptação a um público casual, que não tem costume de jogar. Pode-se dizer que se trata de um público informado sobre os detalhes da indústria dos jogos eletrônicos, e que utiliza essas informações para escolher seus próximos jogos que serão adquiridos. Gostam de releituras de jogos antigos, apesar de fazerem ressalvas a mudanças na jogabilidade desses jogos. Consideram os jogos antigos como um passatempo, e preferem a comodidade de jogar esses jogos em emuladores, do que em ter os consoles originais. Jogos que apresentam a possibilidade de serem jogados em intervalos de trinta minutos, aliando jogabilidade a história bem escrita, encontrarão público entre os jogadores desse perfil. Os jogos retrô se encaixam nesse perfil de jogo, aliando jogabilidade antiga refinada à dificuldade que um jogador tradicional espera. Dessa maneira, é possível perceber que jogos retrô encontram sucesso no público tradicional.

O perfil desse tipo de jogador com esses detalhes pode contribuir futuramente com as decisões de design no processo de criação de um jogo. Além disso, é possível utilizar essas informações para se definir outras questões referentes ao desenvolvimento de um novo jogo que pretende atingir esse público alvo como a linguagem gráfica, a narrativa e em como vender esse jogo.

As expectativas com as entrevistas e a análise das respostas foram atingidas. Como jogador que vivenciou as mudanças da indústria, que foram apresentadas no segundo capítulo, a percepção do autor desta dissertação em relação aos jogos retrô se mostrou muito próxima às apresentadas pelos entrevistados. Os fatores que permitiram o surgimento do fenômeno retrô em 2008 foram vivenciados por este autor e o resultado das entrevistas reflete e confirma essa mudança também na percepção dos jogadores.

A dissertação traçou um importante panorama de um fenômeno muito recente nos jogos eletrônicos, e o fez considerando bases teóricas diversificadas, que o posicionaram dentro da sociedade moderna. Esse panorama procurou mostrar o estado da indústria atualmente, em uma de suas facetas mais interessantes, a do avanço tecnológico que permite um retorno às origens. Além disso, foi possível se definir o que compõe um jogo retrô, definição essa que não foi encontrada claramente na literatura especializada ao longo da pesquisa. O perfil do jogador tradicional, público consumidor de jogos retrô, foi traçado em detalhes, que podem auxiliar na criação de jogos que serão desenvolvidos com esse público em mente.

Como desdobramento possível para o que foi examinado e estudado na presente pesquisa, observo a possibilidade de avançar na compreensão de um

fenômeno que abrange o retrô, que é o do movimento independente. Como força atuante na indústria dos jogos eletrônicos recente, esse movimento vem se mostrando uma poderosa fonte de inovação e quebra de paradigmas, questionando os limites do que é um jogo e de como ele se comunica com os jogadores. Seria interessante compreender o impacto da atuação de designers independentes na indústria e como eles se percebem como integrantes dela, como eles foram influenciados por todas as mudanças nos jogos eletrônicos desde os anos 1980 até hoje. O foco no game designer poderia proporcionar um interessante contraponto ao foco no jogador, apresentado nessa pesquisa.

Espera-se, portanto, que a pesquisa possa contribuir para que pesquisadores e designers possam se aprofundar nos conceitos e elementos de um jogo eletrônico retrô, e compreendam como os jogadores inseridos nas mudanças apresentadas se relacionam com esse tipo de jogo, e o que eles esperam de um novo jogo retrô.